

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

AXEL ALBERTO MARTINEZ MENDOZA

**BAD TRIP**

UFRJ/ CFCH/ ECO

Rio de Janeiro

2011

AXEL ALBERTO MARTINEZ MENDOZA

**BAD TRIP**

Axel Alberto Martinez Mendoza

## **BAD TRIP**

Relatório técnico apresentado à Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Radialismo.

Orientador: Prof. Dr. Fernando Fragozo

Rio de Janeiro

2011

Axel Alberto Martinez Mendoza

## BAD TRIP

Relatório técnico apresentado à Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Radialismo.

Rio de Janeiro, 14 de maio de 2011

---

Prof. Dr. Fernando Fragozo, ECO / UFRJ

---

Prof. Dr. Fernando Salis ECO / UFRJ

---

Profa. Dra. Kátia Augusta Maciel ECO / UFRJ

---

Profa. Dra. Fátima Sobral Fernandes, ECO / UFRJ

- M385      Martinez Mendoza, Axel Alberto  
Bad Trip / Axel Alberto Martinez Mendoza. Rio de Janeiro, 2011.  
68 f.
- Inclui DVD (8 min.)
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, Habilitação Radialismo, 2011.
- Orientador: Prof<sup>o</sup>. Fernando Fragozo.
1. Cinema – Produção e direção. 2. Imaginário. 3. Curta-metragem.  
I. Fragozo, Fernando. II. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Escola de Comunicação. III. Título.

CDD: 791.43

*“There is a fifth dimension beyond that which is known to man it is a dimension as vast as space and as timeless as infinity it is the middle ground between light and shadow between science and superstition and it lies between the pit of man's fears and the summit of his knowledge this is the dimension of imagination it is an area which we call the Twilight Zone.”*

*Rob Serling*

## RESUMO

MARTINEZ MENDOZA , Axel Alberto. BAD TRIP. Orientador: Prof. Dr. Fernando Fragozo. Relatório técnico (Graduação em Comunicação Social - Habilitação em Radialismo) – Escola de Comunicação Social, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2011

O trabalho apresenta o processo na qual foi realizado o curta – metragem universitário “Bad Trip”. Descrevendo cada etapa, desde o argumento até a montagem. O filme de suspense é sobre Antônio, um jovem que acorda de um estranho pesadelo. O personagem não percebendo que se encontra preso dentro da sua própria mente. Este trabalho escrito apresenta todo o trabalho realizado desde o argumento, citando toda a parte conceitual na qual foram elaborados os personagens, até a finalização do projeto audiovisual.

## **ABSTRACT**

MARTINEZ MENDOZA , Axel Alberto. BAD TRIP. Orientador: Prof. Dr. Fernando Fragozo. Relatório técnico (Graduação em Comunicação Social - Habilitação em Radialismo) – Escola de Comunicação Social, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2011

This report presents the process in which the short film Bad Trip was made for the undergraduate final year project in the school of communication at the Federal University of Rio de Janeiro .The director describes each step, from the argument to the film editing. The thriller has as main character Anthony, a young man who wakes up from a strange nightmare. The character doesn't realize that he is trapped inside his own mind. This report shows all the work done since the argument, describing all the conceptual work in which the characters were developed all the way through the completion of the audio-visual project. .



## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	3
1.1 Objetivo.....	3
1.2 Justificativa.....	3
1.3 Organização do relatório.....	3
2. APRESENTAÇÃO.....	5
3. PRÉ-PRODUÇÃO.....	8
3.1 Elaboração do roteiro.....	8
3.2 Roteiro.....	10
3.3 Personagens.....	10
3.3.1 Antônio.....	10
3.3.2 Mãe de Antônio.....	12
3.3.3 Pai de Antônio.....	13
3.3.4 Homem da Rua.....	13
3.3.5 Mulher Sensual.....	14
3.3.6 Médico.....	14
3.4 Parte conceitual.....	14
3.5 Público.....	15
3.6 Duração narrativa.....	15
3.7 Decupagem de planos. ....	16
3.8 Proposta visual.....	17
3.9 Decupagem de produção.....	18
3.10 Fotografia.....	18
3.11 Definição da equipe técnica.....	19
3.11.1 Direção e Produção.....	19
3.11.2 Assistentes de Direção.....	19
3.11.3 Direção de Arte.....	19
3.11.4 Operadores de Áudio.....	20
3.11.5 Diretor de Fotografia.....	20
3.11.6 Trilha sonora.....	20

3.12 Reuniões de produção.....	20
3.13 Cronograma.....	21
3.14 Locações.....	21
3.15 Infraestrutura.....	22
3.16 Seguros.....	22
3.17 Orçamento.....	22
3.18 Fontes de financiamento.....	22
4. PRODUÇÃO.....	23
4.1 Primeiro dia.....	23
4.2 Problemas durante a produção.....	23
4.3 Segundo Dia.....	24
4.4 Terceiro Dia.....	25
4.5 Quarto Dia.....	25
4.6 Quinto Dia.....	25
4.7 Sexto Dia.....	26
4.8 Considerações de produção.....	26
5. PÓS - PRODUÇÃO.....	28
5.1 Montagem.....	28
5.2 Equipamentos e softwares de edição.....	30
5.3 Mixagem.....	30
5.4 Trilha sonora.....	30
5.5 Programação Visual.....	31
5.6 Distribuição.....	31
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	32
REFERÊNCIAS .....	33
APÊNDICE A: AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM.....	35
APÊNDICE B: DECUPAGEM DE PRODUÇÃO.....	36
APÊNDICE C: EQUIPE TÉCNICA.....	42
APÊNDICE D: ELENCO.....	43
APÊNDICE F: EQUIPAMENTO .....	44
APÊNDICE G: DECUPAGEM DE DIREÇÃO.....	45
ANEXO : ROTEIRO.....	56

## **1. INTRODUÇÃO**

O relatório a seguir apresenta todo o processo realizado pelo diretor Axel Martinez na elaboração e execução do curta-metragem Bad Trip. Abordando no texto o método na qual o projeto audiovisual foi realizado. O autor explica como foi a elaboração do Roteiro até a Montagem e Finalização do curta. Dividindo assim este trabalho escrito em quatro partes. Sendo estes Apresentação, pré-produção, produção e pós-produção.

### **1.1 Objetivo**

Consistiu em Realizar um curta-metragem de ficção de narrativa clássica que simulasse em aparência e qualidade uma produção profissional com características comerciais. O processo de produção teria que se adaptar de acordo as situações e necessidades dos envolvidos. A falta de infraestrutura técnica e econômica fariam parte do desafio proposto pelo diretor. Este como objetivo buscou produzir um bom projeto audiovisual sem se importar com as condições que teria que enfrentar.

### **1.2 Justificativa**

Este Projeto Audiovisual foi realizado com a intenção de colocar em pratica todo o conhecimento teórico e prático que o diretor adquiriu durante o curso de Radio e TV na Escola de comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Este queria ter uma maior experiencia na realização de curtas de ficção, tendo assim a oportunidade de realizar um trabalho audiovisual que não dependesse do apoio de terceiros, como patrocínio de empresas privadas ou de iniciativas culturais do Estado.

### **1.3 Organização do relatório**

Foi organizado de forma a descrever todas as etapas que foram realizadas durante a criação e execução do projeto audiovisual. Este trabalho foi dividido em quatro partes. Durante a apresentação do trabalho, o autor explica o contexto na qual o curta Bad Trip surgiu. Iniciando com o projeto Ecofilme na qual iria participar. Na pré-produção, veremos todo aquilo que foi realizado antes das gravações, como o roteiro, o embasamento teórico por traz dos perso-

nagens, o publico, etc. O capitulo sobre a produção esta dividido nos seis dias nas quais ocorreram as filmagens, citando também os problemas que ocorreram durante estas. Por ultimo a parte de pós-produção, aonde sera comentado todo o método de montagem, edição e finalização do curta.

## 2. APRESENTAÇÃO

Este trabalho audiovisual foi pensado inicialmente como parte de um longa-metragem produzido e dirigido por alunos da Escola de Comunicação. O filme consistia em vários curtas que teriam um tema em comum. Estes estariam interligados por uma outra história. A ideia de fazer um filme de curtas de fantasia foi inspirado por seriados como *Além da Imaginação* e *Amazing Stories*.

*Além da Imaginação* foi um seriado de muito sucesso nos Estados Unidos, escrito e produzido por Rob Serling entre os anos de 1959 e 1964. Este seriado teria uma duração inicial de trinta minutos. O programa era em preto e branco, e consistia em pequenas histórias fantasiosas que muitas vezes eram muito assustadoras. Estas histórias apresentavam uma temática fantástica, abordando constantemente o sobrenatural e o inexplicável, como alienígenas, assombrações, vampiros, viagens do tempo, mundos paralelos, etc.

Uma das principais características do seriado de 1959 era a produção de baixo orçamento com uma história narrativa de ótima qualidade. Muitas vezes os efeitos especiais eram feitos com imagens sobrepostas na edição e também utilizavam técnicas com as lentes das câmeras. O seriado *Além da Imaginação* inspirou vários outros cineastas na produção de filmes fantasiosos, porque o foco não era o tipo de direção ou a qualidade técnica, e sim a história contada por meio das imagens.

*Amazing Stories* foi um seriado muito similar ao anterior, produzindo durante os anos 80 pelo diretor Steven Spielberg. Este teve a participação de vários diretores e atores que seriam muito reconhecidos depois em Hollywood. Como Joe Dante, Martin Scorsese, Clint Eastwood, Robert Zemeckis, Burt Reynolds, Danny Devito entre outros. O seriado *Amazing Stories* surgiu como uma homenagem a revista de ficção científica que o diretor Spielberg lia quando era criança.

Cada episódio deste seriado *Amazing Stories* foi dirigido por vários diretores diferentes que abordavam uma história utilizando a narrativa e técnica cinematográfica de maneira peculiar. Existem diferenças entre os dois seriados, como a diferença de montagem, estilo, fotografia, época, etc. O foco destas histórias não era a equipe técnica nem se cada diretor conseguiria se sobressair com relação ao outro, e sim a narrativa.

O filme que seria produzido pelos alunos já tinha um formato pre definido. Foram realizados reuniões para definir os participantes que ocupariam os lugares de diretores, produtores e roteiristas. Existiram problemas com relação a os horários para reunir os integrantes, principalmente por causa da falta de interesse der parte dos envolvidos. Ao perceber que o projeto poderia não dar certo o diretor deste projeto audiovisual escolheu cinco alunos que poderiam produzir um curta autoral para a realização do longa-metragem.

Ao ser definido a equipe de direção, cada um dos envolvidos resolveu escrever um roteiro de aproximadamente 15 paginas. Pois cada historia deveria durar entre 10 a 15 minutos. O tema consistia em lendas urbanas pela grande variedade de historias, gêneros e estilos que se poderiam trabalhar. Cada equipe de direção e produção seria autônoma. Sendo estipulado que cada uma teria que cumprir os prazos de tempo estabelecidos, podendo assim decidir após a produção a forma de como estes contos seriam interligados durante a montagem..

O diretor deste trabalho queria produzir um projeto que fosse inteligente e assustador. Durante o processo criativo, pensou em transmitir uma mensagem que fosse sutil e que funcionasse de acordo ao contexto da época na qual vivemos, utilizando em algumas partes símbolos. A ideia inicial era escrever um roteiro aonde o espectador que não lhe é familiar com a linguagem simbólica poderia ter varias conclusões diferentes em relação a esta. Más para quem lhe é familiar, este entenderia a mensagem sem nenhuma dificuldade.

Não poderia ser um trabalho muito complexo, por causa de que o alvo do diretor é um publico universal, abrangendo varias faixas etárias ,contextos, línguas e culturas. Além de que por causa do tempo, deveria de ser breve e conciso. Durante a realização deste projeto, foram produzidos quatro curtas-metragens.

O diretor deste curta optou em produzir um outro trabalho para o projeto Ecofilme. Pois o equipamento com a qual produziu Bad Trip não estaria dentro dos padrões solicitados. O problema estaria na drástica diferencia na qualidade de imagem deste trabalho com relação a os outros. Pois este foi produzido com equipamento DV enquanto os outros trabalhos foram produzidos com câmeras Full HD e editados em alta definição. Após a saída temporária deste diretor, os outros membros optaram em participar nos festivais de maneira independente, pois dois curtas já tinham sido finalizados enquanto um ainda estaria em fase de pré-produção.

O diretor teria dois objetivos naquele momento. Concluir seus estudos na universidade apresentando um filme como trabalho de conclusão, e produzir um longa-metragem de maneira independente para competir em festivais de cinema. Tomando assim a decisão de que o primeiro trabalho de longa-metragem do diretor teria que esperar mais um pouco. O projeto Ecofilme foi até certo ponto bem sucedido pois foram produzidos quatro curtas-metragens no período de um ano. As equipes foram compostas por estudantes e pessoas voluntárias que ajudaram em melhorar o nível de produção audiovisual dos estudantes universitários.

### **3. PRÉ-PRODUÇÃO**

#### **3.1 Elaboração do roteiro**

O Argumento foi escrito a partir da junção de três ideias que o diretor Martinez Mendoza teve com o decorrer do tempo. A primeira, sobre um homem que acorda num quarto branco sem janelas nem portas. Neste suspense, o personagem principal por meio de pequenos flashes de memória reconstrói toda a linha temporal dos acontecimentos que o fizeram chegar no quarto branco. Este ouve sons e vozes distorcidas que muitas vezes lhe soam familiares, pois na verdade teria sofrido um acidente que o deixaria em coma. O quarto branco é um lugar que estaria dentro da mente deste personagem. No final dos acontecimentos, a linha temporal construída a partir das memórias do personagem faz com que este perceba a situação na qual se encontra.

A segunda ideia surgiu a partir de um sonho que o Diretor teve. Um personagem acorda de um pesadelo e tenta se acalmar ligando a televisão. Ao fazer isto, abre os olhos, percebe que continua deitado e o momento anterior não era real. Ao se levantar, caminha alguns passos pelo corredor, acordando novamente na cama dentro de um outro sonho. Ao perceber que continua sonhando constantemente, entra em pânico e esses sonhos continuam a ser mais intensos, até que enfim este personagem acorda daquele terrível pesadelo.

A terceira e última ideia, consistia num homem almoçando com a sua família num dia tranquilo. O personagem principal, o pai da família parece um pouco preocupado sem motivo aparente. Os integrantes da família felizes e sorrindo estranham a postura do patriarca. Durante a conversa, a sobrinha toca a porta da casa. O personagem a recebe com um sorriso indiferente. Ela pede para o tio tomar um remédio mágico que ela trouxe. Ele acha estranho o pedido, fingindo ser um mal entendido. A esposa ao perceber aquilo, fica nervosa e implora para o marido engolir aquele remédio. Ao se negar, a família torna-se extremamente violenta. Torturando física e psicologicamente o personagem. Até que em fim, desiste, e toma aquele remédio. Quando o remédio faz efeito, ele percebe que aquele almoço familiar na verdade era uma alucinação, pois está sobre tratamento numa clínica psiquiátrica.



Como o tema consistia em lendas urbanas, o diretor decidiu juntar estas três histórias pois queria trabalhar com algo relacionado a sonhos, mente e detenção. Esta podendo ocorrer com um personagem dentro de uma clínica psiquiátrica aonde a mente do indivíduo funciona como uma forma de prisão. As cenas foram pensadas a partir das diversas possibilidades de reflexão que esta poderia causar no espectador.

O argumento inicial tinha como título “O Quarto”. Antônio um jovem adulto que acorda inicialmente num quarto branco sem janelas nem portas, este estranha o lugar e busca uma saída. Ao não achar janelas nem portas, entra em pânico, pois não entende a forma de como entrou naquele lugar. Ao acordar, percebe que está dentro do seu quarto, acreditando que tudo aquilo foi um sonho. Mas ele continua sonhando, passando por várias situações, até que enfim o público percebe que tudo aquilo veio da mente do personagem. Pois está sobre tratamento numa clínica psiquiátrica.

No sub texto Antônio sofre de uma doença psíquica chamada esquizofrenia catatônica. Esta doença caracteriza-se por um transtorno psicomotor que torna difícil ao indivíduo se mover. Passando horas na mesma posição, muitas vezes sem poder falar. Antônio sofre disto por causa de um trauma associado pelo uso de medicamentos psicoativos. Este argumento é o que faz a junção das três ideias principais que geraram o roteiro deste curta.

A narrativa ocorre a maior parte do tempo na mente de Antônio. Em alguns momentos o personagem consegue acordar na realidade, não entendendo a situação na qual estaria vivendo pois não existe uma ligação espaço temporal bem definida entre os fatos, sendo tudo muito confuso para ele e o espectador. O diretor buscou trabalhar no roteiro questões como percepção, paranoia, confusão mental, pânico, sonho, associação simbólica e espaço atemporal. Pois o público deveria sentir durante as imagens a aflição que o personagem principal estaria vivendo.

### **3.2 Roteiro**

O roteiro final teve três tratamentos, doze páginas e a mudança no título. Passando a ser *Bad Trip*. O texto foi revisto por Aurélio Argão, roteirista e funcionário da Eco. Durante as reuniões, as cenas e os diálogos foram melhorados. O diretor também recebeu sugestões de cenas de Mariana Moraes que colaborou adicionando uma cena no roteiro e além de fazer a correção gramatical desta.

O título do curta-metragem faz alusão a gíria que representa as sensações desagradáveis causadas pelo uso de substâncias psicoativas. Pois o personagem Antônio, é obrigado a tomar um remédio para ficar melhor, sendo que na verdade não melhora. As imagens de certas sequências das cenas são memórias associativas. Os personagens que aparecem durante os sonhos de Antônio, são pessoas que estão internadas na clínica psiquiátrica junto a ele. Também existem personagens que fazem parte das memórias do personagem.

O título “O quarto” foi modificado por que esta não criava o impacto desejado. O primeiro estava associado com o quarto branco, alusão da parede branca que o personagem fica olhando em estado catatônico. “*Bad Trip*” faz com que o curta tenha um significado mais concreto com relação às alucinações e o tratamento psiquiátrico do personagem.

### **3.3 Personagens**

#### **3.3.1 Antônio**

Personagem principal, sendo a mente deste aonde se passa toda a história. Durante as alucinações veremos os pais de Antônio tentando obrigar o filho a que tome um remédio que ele não sabe o que é, nem os efeitos que ocasiona. O Homem da Rua é um doente psiquiátrico que Antônio associa com um traficante de drogas, porque nesse momento o personagem estaria recebendo a dose de remédio do Médico. O último não se preocupa pelo estado de saúde dos seus pacientes pois é indiferente, trabalha há anos na mesma instituição, estando acostumado com o estado em que os doentes se encontram.

O Diretor inicialmente ao escrever o roteiro queria que o publico pudesse experimentar as sensações de confusão e medo que Antônio estaria vivendo. O personagem seria uma pessoa comum na qual as pessoas poderiam se identificar ou ter algo em comum. Ao pensar no sub texto o Diretor teve a ideia de que toda aquela cena do remédio poderia ser algo que poderia ter acontecido com o personagem misturando-o com eventos associativos dentro da clinica. Assim o publico entenderia o por que de Antônio estar recebendo tratamento.

O primeiro passo foi pensar em como fazer com que a mente do personagem principal pudesse transmitir mensagens inconscientes sobre o lugar aonde ele esta, o que ocorre nesse lugar e o porque dele estar ali. Para isto teria que ser de uma forma na qual o Diretor pudesse brincar com o espaço e tempo dos acontecimentos. A maior dificuldade estaria em criar um argumento utilizando as vivencias e a linguagem da mente inconsciente do personagem. Antônio devia ter um sub texto na qual o espectador criasse a ligação do quarto branco, o quarto dele, a cena do remédio e o mercado. Não podendo abordar muitos personagens, pois o roteiro poderia ficar muito confuso.

O Bad Trip seria a realidade que é construída e reconstruída toda vez que Antônio passa de um plano para outro. O quarto dos azulejos seria o medo de estar preso dentro da própria mente, sendo que o personagem estaria recebendo esta mensagem ao se sentir aprisionado dentro da clinica psiquiátrica. A rua consiste em uma lembrança distante daquela realidade na qual vivia. O sonho das drogas é uma recriação do momento na qual passou a precisar de remédios. O insonio é a insegurança de um plano mais próximo da realidade que o personagem poderia ter enquanto esta dentro do seu quarto real que lhe traz segurança.

O Diretor se inspirou na teoria de psicoanalise de Sigmund Freud, este ultimo com base a seus procedimentos de investigação da mente humana e seus estudos sobre o inconsciente. Para Freud a mente consciente não controla todos os nossos comportamentos, mesmo um ato voluntário de característica racional depende de uma fonte inconsciente. Freud era influenciado pelo determinismo científico do século XIX, seguindo este pensamento, para todo evento, existiria uma causa, nada ocorrendo ao acaso. Se algum acontecimento significativo surgir, se deve a os eventos e pensamentos anteriores, ocultos no inconsciente. Havendo sempre uma conexão entre um pensamento e outro.

Ela é necessária porque os dados da consciência apresentam um número muito grande de lacunas; tanto nas pessoas sadias como nas doentes ocorrem com frequência atos psíquicos que só podem ser explicados pela pressuposição de outros atos, para os quais, não obstante, a consciência não oferece qualquer prova. Esses atos se enquadrarão numa ligação demonstrável, se interpolarmos entre eles os atos inconscientes sobre os quais estamos conjecturando. A suposição da existência de um inconsciente nos possibilita a construção de uma norma bem sucedida, através da qual podemos exercer uma influência efetiva sobre o curso dos processos conscientes. (Freud, 1915a, p.192)

O roteiro foi escrito seguindo a linha de pensamento determinista. O papel simbólico dos ambientes aonde ocorrem as ações do filme tem um significado inconsciente para o personagem principal. O meio e as lembranças na qual ele viveu e vive, afetam o mundo de alucinação na qual esta inserido. Como ele não pode expressar fisicamente as sensações de medo, aflição e confusão. A mente expressa estas sensações reprimidas durante os sonhos. A consciência por meio das imagens daria a resposta dos padecimentos de Antônio.

### 3.3.2 Mãe de Antônio

A personagem Mãe de Antônio surgiu pensando em um arquétipo associado a proteção e cuidado, uma vaga lembrança da antiga vida familiar do personagem. C.W. Jung usou o termo Arquétipo para se referir a estruturas que servem para a expressão e desenvolvimento da psique.

O conceito da Grande Mãe provém da História das Religiões e abrange as mais variadas manifestações do tipo de uma Deusa-Mãe.[...] O "Arquétipo" nada mais é do que uma expressão já existente na Antigüidade, sinônimo de "idéia" no sentido platônico.[...] O que é herdado não são as ideias, mas as formas, as quais sob esse aspecto particular correspondem aos instintos igualmente determinados por sua forma.[...] Menciono apenas algumas das formas mais características: a própria mãe e a avó; a madrastra e a sogra; uma mulher qualquer com a qual nos relacionamos, bem como a ama-de-leite ou ama-seca, a antepassada e a mulher branca. [...] Seus atributos são o "maternal": simplesmente a mágica autoridade do feminino; a sabedoria e a elevação espiritual além da razão; o bondoso, o que cuida, o que sustenta.(Jung,2003,p.87-92)

O Diretor queria um personagem ambivalente, que tivesse um significado simbólico que pudesse lhe causar e sofrimento a Antônio. A Mãe ao mesmo tempo que quer o bem do filho, quer que ele saiba a verdade que pode lhe causar sofrimento. Esta estaria no remédio oferecido, na qual ele se nega tomar. Durante os diálogos, vemos esta característica ambivalente. No

mundo real a mãe sofre com o padecimento do filho que esta em tratamento, querendo que melhore e indo durante anos ao hospital com a esperança de que ele consiga a cura. Na mente de Antônio, ela é agressiva, porque é urgente que ele saiba a verdade que lhe aflige, pois assim seria livre.

O lugar da transformação mágica, do renascimento; o instinto e o impulso favoráveis; o secreto, o oculto, o obscuro, o abissal, o mundo dos mortos, o devorador, sedutor e venenoso, o apavorante e fatal.[...]A filosofia samkhya elaborou o arquétipo materno no conceito de Prakrti, atribuindo-lhe os três gunas como propriedades fundamentais, isto é, bondade, paixão e escuridão.(Jung,2003,p.93)

### 3.3.3 Pai de Antônio

Foi pensado a partir da perspectiva da Mãe. Este personagem teria falecido durante o período em que o personagem principal estaria sobre tratamento na clínica. Não se importando com o estado de saúde do filho pois a causa da doença seria uma decepção, um sentimento vergonhoso para este. O pai representa a disciplina e a ordem estabelecida, aquele que tem a ultima palavra, o ser racional, o herói.

Com frequência, na vida real, e com não menos frequência, nos mitos e contos populares, encontramos o triste caso do chamado que não obtém resposta; pois sempre é possível desviar a atenção para outros interesses. A recusa à convocação converte a aventura em sua contraparte negativa. Aprisionado pelo tédio, pelo trabalho duro ou pela "cultura", o sujeito perde o poder da ação afirmativa dotada de significado e se transforma numa vítima a ser salva. Seu mundo florescente torna-se um deserto cheio de pedras e sua vida dá uma impressão de falta de sentido” (CAMPBELL, 2005, p. 66-7 ).

### 3.3.4 Homem da Rua

É associado a um traficante de drogas que oferece a Antônio o remédio que ele ira tomar, este personagem é o alter ego do personagem principal. Representa todo aquilo que é negativo e inferior, contrario a os padrões e ideais estabelecidos na mente de Antônio. É tudo aquilo que o Pai não representa. De acordo a Jung, todo aquele material reprimido se organiza e se estrutura ao redor da sombra, tornando-se uma sombra do eu negativo. Este ser é o centro do inconsciente pessoal, aquele que possui o material reprimido pela consciência. O indivíduo tende a projetar as suas qualidades negativas nos outros, o Homem da Rua é aquilo que não se deseja e ao mesmo tempo é a causador do sofrimento de Antônio.

### 3.3.5 Mulher Sensual

Uma mulher dotada de extrema beleza e muito desejada. O Diretor criou este personagem se inspirando nas belas mulheres das propagandas de cerveja. É a mulher que acompanha o Homem da rua, tentando o personagem principal a tomar o remédio. O sofrimento e a confusão que estaria vivenciando Antônio lhe causam felicidade.

### 3.3.6 Médico

Por ultimo temos o Médico, a representação do poder instituído. O homem que foi educado por meio da ciência para exercer seu poder sobre a autonomia dos outros. Ele possui um poder adquirido por mérito, na qual só pode exercê-lo no local do trabalho. Se comportando dessa maneira porque existem pessoas vulneráveis a seu redor.

O poder institucional é o poder que uma pessoa tem em virtude do cargo ou posição que o ocupa dentro do Estado. É aquele poder que permite ao médico julgar numa determinada forma dentro da sua jurisdição. Tendo o poder de absolver ou condenar os seus semelhantes.

## 3.4 Parte conceitual

O diretor pensou em trabalhar com a questão da liberdade e a privação desta dentro da mente humana. O hospício de acordo com Foucault, é uma instituição disciplinar especializada com a finalidade de garantir a ordem da sociedade através de espaços de exclusão. Diferente da prisão, pois na prisão estão todos as pessoas marginais enquanto no hospício estariam os alienados, os doentes mentais e pessoas fora do padrão normativo da sociedade.

A norma não tem por função excluir, rejeitar. Ao contrário, ela está sempre ligada a uma técnica positiva de intervenção e de transformação, a uma espécie de poder normativo. (Foucault, 2001, p. 62).

O que aconteceria se neste espaço estaria na mente enquanto o personagem principal recebe o tratamento específico da sua dor. Esta cura é uma lembrança daquilo que o deixou

naquele estado. Um individuo pode estar privado do seu funcionamento pleno porque o seu comportamento se desviou por alguma razão dentro de algum momento da sua vida.

Além das prisões reais e históricas, marcadas por muita ordem e disciplina, e aquelas em que a anarquia engendra o inferno do caos moral e físico, há ainda outras prisões não menos terríveis por serem fantásticas e, portanto, sem uma estrutura fixa - as prisões metafísicas, que residem dentro da mente, cujas paredes são feitas de pesadelo e incompreensão; cujas amarras são a ansiedade e seu instrumento de tortura um sentimento de culpa tanto pessoal quanto coletiva.(HUXLEY, 1949)

O personagem ao estar preso dentro do seu mundo pessoal, é bombardeado com mensagens do meio externo que lhe entregam pistas do local aonde se encontra. O conceito de Huxley se aplica dentro do Bad Trip de Antônio, estar aprisionado vai além da sua catalepsia. Pois é o sentimento de culpa que o faz associar o tratamento com uma situação anterior. A consciência de Antônio é o que o subjuga.

### **3.5 Público**

O diretor ao escrever o roteiro, não pensou no público alvo. Ele produz seus curtas para que sejam vistos pela maior quantidade de pessoas. Bad Trip foi realizado para que o espectador tivesse mais uma experiência de entretenimento. O diretor acredita que a linguagem em algumas cenas poderia soar vulgar. O filme teria que ser naturalista, com uma linguagem comum e que se apresentasse de acordo ao contexto das dias atuais. O título Bad Trip é para explicitar a viagem na qual Antônio estaria vivendo enquanto este está sendo medicado numa clínica. O diretor brinca com o termo que representa as sensações desagradáveis provocadas pelo uso de substâncias psicoativas. Em nenhum momento se faz apologia a uso de drogas.

### **3.6 Duração narrativa**

O roteiro foi escrito para produzir um curta de 15 minutos. Narrativamente, esta ocorre durante o transcurso de vários anos da vida de Antônio. No curta finalizado, veremos que to-

dos os acontecimentos ocorrem num dia da vida do personagem. O curta possui aproximadamente 8 minutos de duração.

### 3.7 Decupagem de planos.

Martinez Mendoza procurou realizar um curta com uma proposta artística bem definida. Toda a equipe de produção deveria estar informada sobre o processo e o trabalho que iriam realizar, principalmente para que não existissem contratempos nem problemas de comunicação durante as gravações. O diretor fez a decupagem de planos inspirado-se na fotografia de filmes do gênero de suspense como *Vidas em Jogo* e *Seven – Os Sete Pecados Capitais*, ambos dirigidos pelo diretor David Fincher. A decupagem foi também influenciada pela Animação Japonesa, estes desenhos utilizam muitos planos fechados e abertos como os filmes de Sergio Leone (*Três homens em conflito*).

O diretor também utilizou como referencia o filme *THX 1138* de George Lucas, em princípio para criar o ambiente do quarto branco sem janelas nem portas, o espaço branco no filme seria de fundo infinito, sendo feito com Chroma Key. Esta cena foi alterada pela dificuldade da produção em encontrar uma locação grande para realizar este processo com a iluminação adequada.

O autor queria Imitar o estilo de composição dos desenhos japoneses de horror. Estes desenhos trabalham muito com os planos fechados pois estão inspirados nas revistas de quadrinho Manga, as cores são vibrantes, grande utilização de sombras, o uso dos planos fechados de perfil, expressões do rosto, tom de voz e principalmente a expressão do olhar. O diretor enfatiza muito o trabalho do olhar dos atores, por que esta seria a janela da “alma” do personagem. O filme *Alucinações do Passado* do diretor Adrian Lyne ajudou o Diretor na construção do clima visual do filme, como também a série de jogos *Silent Hill*.

Adrian Lyne em *Alucinações do Passado* ao igual que a serie de jogos *Silent Hill*, trabalham com o limite de sonho e realidade. O pesadelo recorrente é apenas o início de uma série de eventos inexplicáveis que dão a impressão de que o personagem principal estaria louco ou vivendo numa realidade alternativa. A atmosfera do filme como o do jogo vão para o lado do bizarro e grotesco, além de deixar o espectador confuso pela quebra da linha temporal dos fa-



tos. *Alucinações do Passado* é um filme obscuro de poucas cores inspirado nas pinturas de Francis Bacon. Os personagens vivem num mundo alternativo recheado de simbolismos religiosos e parapsicólogos, que fazem uma ligação com o desenlace da história.

O que o diretor achou importante para a realização do curta *Bad Trip* foi o trabalho simbólico por trás do filme de Lynn e o videogame *Silent Hill*. O público teria que rever várias vezes esses filmes para chegar a várias conclusões. Axel Martinez buscou fazer o mesmo, de forma de que o filme mostrasse duas realidades relacionados com o presente e o passado do personagem. Além de utilizar características similares dentro do gênero.

Foram pensadas cento e cinquenta e um planos em vinte e um cenas. Nenhum plano deveria de ser repetido durante a edição, pois o diretor queria produzir um curta dinâmico. Com a presença de poucas cores durante as sequências de sonho, dando ênfase a tons frios como Azul e o cinza e nas cenas relacionados com a realidade, tons mais quentes.

### 3.8 Proposta visual

O diretor se empenhou em trabalhar num princípio o clima do filme. Contar a viagem de um doente psíquico teria que causar confusão no público. Atrair a atenção do espectador e gerar nele a mesma sensação que o personagem principal estaria sentindo. Optando pelo uso de vários planos subjetivos, aonde os personagens secundários olhariam fixamente para a câmera fazendo com que o público fizesse parte da experiência. Visualmente e pelo espaço equipamento, O diretor optou por uma fotografia crua, uma imagem mais natural, não podendo utilizar mecanismos técnicos como o steady cam nem travelling. O autor deixou em segundo plano os planos sequência, pois além de ser muito trabalhoso, este estaria sendo muito usado nos dias atuais. O diretor buscou produzir um curta-metragem extremamente decupado, fazendo o possível para que na pós-produção não se repetisse um plano sequer. Esta produção deveria ser facilmente associada às produções norte-americanas pelo modo da construção visual.

A utilização das cores durante a iluminação e como proposta fotográfica foi premeditada. O filme *Suspiria* de Dario Argento inspirou a direção em trabalhar com as cores e a influência destas durante as cenas. Enquanto o ambiente de horror e suspense seria enriquecido por meio das músicas e cenas bizarras. *Suspiria* é o clássico do cinema de horror que possui um

excelente trabalho de direção de Argento na qual as imagens e os sons provocam o clima de tensão extrema, apesar do argumento simples. É um exemplo de predominância da atmosfera sobre o conteúdo.

Outra característica importante estaria na ambientação musical, a construção de trilha sonora seria de muita importância. A musicalidade criaria o clima ideal na qual o personagem principal estaria submetido. Todo este trabalho seria realizado na pós-produção. A trilha estaria inspirada no trabalho de Bernard Herrmann, conhecido compositor das musicas dos filmes de Alfred Hitchcock e Iannis Xenakis pioneiro da musica eletrônica composta a base de algoritmos matemáticos.

### **3.9 Decupagem de produção**

O diretor separou as cenas numeradas por tópicos presentes no roteiro. Cada cena especifica a locação, os atores participantes, o figurino, objetos de cena que fariam parte da arte. Os equipamentos de Fotografia e captação de Áudio estariam inclusos. Assim dois dias antes da gravação, a equipe já teria todos os objetos necessários para a produção.

### **3.10 Fotografia**

Para a construção fotográfica o Diretor utilizou como referencia o trabalho de composição de dois fotógrafos, entre eles Harry Savides (pelos filmes *O Gangster* – Ridley Scott, *Zodíaco* – David Fincher) conhecido também pelo seu trabalho fotográfico em videoclipes de Madonna e R.E.M. Jeffry I. Kimball (pelo filme *Stigmata* – Rupert Wainwright) conhecido pelo seu trabalho no filme *Missão Impossível II* de John Woo e *Alucinações do passado*, principal referencia deste projeto.

O diretor também optou em imitar o estilo de composição visual dos desenhos japoneses, entre eles *Evangelion* (Yoshiyuki Sadamoto) e *Blue seed* (Yuzo Takada). Como a equipe utilizaria equipamento da universidade, a fotografia teria que ser crua, buscando sempre uma mai-

or ênfase nos tons escuros e azulados. Se a imagem não se assemelhasse com a proposta da direção, sofreria alterações na pós-produção.

Todo o trabalho foi gravado com uma câmera Sony PD170 no modo widescreen anamórfico. Captado a 29,97fps. Tito Nogueira, funcionário da Escola de comunicação da UFRJ fez sua parte como Diretor de fotografia.

### **3.11 Definição da equipe técnica**

Toda a equipe foi composta por alunos da escola de comunicação. O primeiro problema consistiu na dificuldade para agendar uma reunião com todos os integrantes. Pois a maioria dos integrantes tinha vínculos laborais fora da universidade.

#### **3.11.1 Direção e Produção**

Eliana Oliveira foi designada como produtora, pois era uma das poucas pessoas que comparecia constantemente nas reuniões de produção do projeto Ecofilme, apesar de ser caloura na época, ela já tinha experiência na produção de curtas para a internet, se dispondo a ajudar na produção. O chefe de produção seria o diretor do filme Axel Martinez, tendo o controle sobre todas as etapas da produção.

#### **3.11.2 Assistentes de Direção**

Fabiano Soares foi designado assistente e também encarregado da continuidade do filme. Foi escolhido pela sua experiência em edição de vídeo e em base a seu conhecimento sobre cinema de horror .

#### **3.11.3 Direção de Arte**

Daniel Terra assumiu a direção de Arte por causa de seus conhecimentos de animação 3D e pós-produção.

### **3.11.4 Operadores de Áudio**

Durante as gravações pela falta de equipe técnica, o curta teve o apoio de várias pessoas que ajudaram com a captação de áudio. Entre estes estão Thor Weglinski, Guilherme Monteiro e Lucas Calmon. Durante o primeiro e quinto dia, Daniel Terra operou o boom. Em algumas tomadas o trabalho foi feito por Fabiano Soares e o diretor Axel Martinez.

### **3.11.5 Diretor de Fotografia**

O fotógrafo durante as gravações foi o funcionário da CPM/Eco Tito Nogueira com o qual o diretor teve a oportunidade de fazer outros trabalhos. O planejamento inicial era gravar o curta com uma câmera Full HD e captar o som com gravador externo. Como não foi realizada uma captação de dinheiro preliminar, não seria possível o aluguel equipamentos. Para isto a direção entrou em contato com Leo Avila então aluno da Eco e fotógrafo profissional de cinema e vídeo. O diretor comentou sobre o projeto Ecofilme e os curtas que estariam produzindo. Más por problemas de organização acabou fechando com um outro diretor que fazia parte do mesmo projeto. A outra produção ao se atrasar durante as gravações, fez com que o autor deste trabalho optasse em gravar com o equipamento da universidade.

### **3.11.6 Trilha sonora**

O trabalho foi realizado por Almir Chiaratti e Luiz Felipe Netto, os músicos se ofereceram voluntariamente a ajudar na composição da trilha, pois queriam aprimorar seus conhecimentos nesta área.

## **3.12 Reuniões de produção**

Estas reuniões ocorreram duas vezes dentro das instalações da universidade. A principal ferramenta de comunicação foi o email e o bate papo do facebook. O diretor enviou o roteiro decupado e referencias de filmes para toda a equipe. Dando-lhes as informações necessárias para o cumprimento das funções.

### 3.13 Cronograma

As cenas foram separadas por facilidade de captação, em prioridade aquelas que podiam ser filmadas sem contratempos. O diretor procurou produzir a maior quantidade de material em pouco tempo. Durante o planejamento do cronograma a principal preocupação estaria em gerenciar o estado de animo e disposição dos envolvidos, além de que a equipe teria outras prioridades durante as gravações.

O cronograma não era fixo, pois o diretor teria que se adaptar de acordo com os problemas que poderiam aparecer durante as gravações e com o pouco tempo. No primeiro dia foi planejadas as cenas 2,3,4,5,6,7 (Quarto de Antônio) ; segundo dia 13,14,15 (mercado e rua) : terceiro dia 1,9,10,18 e 20 (Quarto Branco e Hospício) ; quarto dia cenas 11 e 12 (quarto de infância e cozinha) ;quinto dia cenas 16 e 17(externa rua e cozinha/ apartamento da mãe de Antônio) e no ultimo dia cena 19(corredor da clinica psiquiátrica). A cena 8 foi cortada no cronograma.

### 3.14 Locações

Com o curta sendo de baixo orçamento, as gravações ocorreram pela Lauro Müller e adjacências. O campus da universidade foi o principal ponto de encontro. As locações não poderiam ser em lugares afastados por causa do transporte e pouco tempo de filmagem. A produção tentou negociar uma locação no Instituto Philippe Pinel mas o ambiente não era o propicio para realização das filmagens. O corredor do campus da praia vermelha foi escolhido por ser o antigo Hospício Nacional dos Alienados. A locação do quarto branco iria ocorrer nas instalações da UERJ pois ali seria possível criar o ambiente de fundo infinito com Chroma key. Como a agenda do local estava superlotado, o diretor optou pelo playground de um condomínio. As cenas do quarto de Antônio e Cozinha foram gravadas dentro do apartamento do diretor.

### **3.15 Infraestrutura**

Todo o equipamento foi adquirido no centro de produção multimídia da Escola de comunicação. A lista de equipamentos se encontra no apêndice. Durante grande parte das gravações foi utilizado uma câmera Sony PD170 , um Soft , um monitor Sony de 13", uma lente grande angular, um tripé de luz, um tripé de câmera e prolonga.

A alimentação consistiu em lanches durante as filmagens e dois almoços com a equipe no restaurante do Centro Brasileiro de Pesquisas Físicas.

### **3.16 Seguros**

Não foi necessário , uma vez que o material (a câmera) estava assegurado em nome de seu portador.

### **3.17 Orçamento**

Entre R\$400 e R\$600.

O curta foi pensando em micro orçamento, não ultrapassando o valor de quinhentos reais. A decupagem foi influenciada pela falta de infraestrutura técnica e econômica. O diretor fez seu planejamento de forma a fazer um bom projeto audiovisual de acordo a seu orçamento.

### **3.18 Fontes de financiamento**

Este curta foi realizado com recursos próprios, além do diretor a equipe foi composta por um funcionário da Eco/Cpm e alguns estudantes da mesma instituição que tiveram a vontade de ajudar de forma voluntaria. A câmera e o equipamento de luz foi cedido pela UFRJ, este equipamento(Sony PD170) não é liberado para alunos, tendo assim o acompanhamento do funcionário Tito Nogueira, Diretor de Fotografia deste projeto.

## **4. PRODUÇÃO**

### **4.1 Primeiro dia**

O diretor seguiu o cronograma durante o primeiro dia das gravações. Começando pelas cenas do quarto de Antônio. Nesse momento a produção ainda não tinha garantido à maioria das locações e parte do elenco. Foram planejadas aproximadamente três horas de gravação durante o dia, demorando além do esperado porque o ator principal não conseguia acertar o tom de voz proposto para a cena. O dia das gravações começaram com alguns atrasos, mesmo assim a equipe conseguiu gravar todos os planos que foram definidos no cronograma. Sendo filmados as cenas 2, 3, 4, 5, 6 e 7. Estas cenas são as sequências do quarto de Antônio, quando ele acorda do pesadelo. A iluminação foi feita por um Soft com difusor (papel manteiga) e uma gelatina azul marinho. A luz ficou azulada dando o aspecto de noite. Infelizmente estas cenas ficaram muito obscuras e tiveram que ser clareadas na pós produção.

### **4.2 Problemas durante a produção**

A gravação de seis cenas durante o primeiro dia, deram aproximadamente 40 minutos de vídeo. O diretor queria dirigir com calma, pois as locações e elenco ainda não teriam sido definidos. Optando em marcar uma pausa para poder fechar o elenco e agendar os ensaios para não ter de gravar um número considerável de tomadas. Ao definir a pausa de duas semanas, o diretor recebeu a notícia de que Ronny Dias teria se demitido do seu emprego, marcando assim sua viagem de volta para Goiânia. Sugerindo assim ao diretor o seu desligamento no projeto.

Como já tinham sido gravados 40 minutos de material planejado, o diretor teve que correr para o centro de produção multimídia, reservando o equipamento para todos os dias da seguinte semana. Isto sem ter consultado a outros membros da equipe de filmagem sobre a disponibilidade deles durante a semana em que ocorreriam as gravações. O diretor teve que improvisar um cronograma, na qual eliminou sequências do roteiro que não seriam importantes, além de alterar cenas de maneira significativa que não prejudicariam o trabalho editado. A se-

quencia de Antônio saindo do mercadinho foi totalmente repensada e improvisada como também as cenas do hospício, quarto branco e todas as externas.

O diretor conversou com Ronny sobre o personagem Antônio e agendou de acordo com a sua disponibilidade de horários. A equipe foi informada sobre o local e os horários das gravações. A maioria não poderia participar pois teriam outras tarefas durante a semana. Thor Weglinski e Lucas Calmon foram chamados para ajudarem na captação de áudio de algumas sequências.

### **4.3 Segundo Dia**

Neste dias foram gravadas todas as externas. Fabiano Soares pediu um dia livre durante a semana. Gravando assim no período da manhã e parte da tarde as cenas 13, 14 e 15. Como Fabiano teria de atuar durante a cena 15, o diretor chamou a Lucas Calmon para operar o Boom. O diretor pediu autorização ao dono do açougue no dia anterior, sendo 5 planos gravados com tranquilidade. Toda a cena 14 foi improvisada, no roteiro as ruas esvaziam de modo inesperado. Enquanto na nova versão, as pessoas das ruas caminham ao contrario. Esta cena foi gravada com Ronny caminhando de costas para depois inverter a imagem na pós produção, dando o efeito esperado de sonho bizarro.

Um dos maiores problemas que o diretor de fotografia teve que enfrentar foi a mudança constante da luz. Enquanto a direção sofreu com a falta de figurantes. A luz podia ser corrigida na pós produção. Os figurantes que apareceram eram na maioria calouros que estavam pedindo dinheiro, eles participaram por algumas moedas. Também foram gravadas as sequências enquanto pessoas que não tinham ligação com o filme caminhavam pelas ruas. Como essas pessoas não faziam parte do foco da imagem, o diretor não viu problema algum com a autorização de imagem destas.



#### **4.4 Terceiro Dia**

Como nenhum membro da equipe poderia comparecer durante este dia, o diretor chamou a Thor Weglinski, também aluno da instituição para ajudar com a captação do áudio. Foram gravadas às cenas 1, 9, 10 e 18 e 20 no tempo previsto. O diretor teve problema com as cenas 10 principalmente pela dificuldade de acertar o tom de interpretação dos atores, lamentando não ter realizado um ensaio nos dias anteriores. A iluminação do quarto branco que estaria dentro da mente de Antônio foi feito com um soft e uma gelatina na cor azul. As cenas do personagem dentro do hospício foram realizadas com a mesma iluminação mas sem a gelatina.

#### **4.5 Quarto Dia**

Durante este dia foram gravadas as cenas 11 e 12. A locação da cena 11 faltou o trabalho de arte, mas foi feito mesmo assim. As cenas dentro da cozinha teve problema por causa do pouco tempo que a equipe tinha para gravar as cenas. O diretor cortou a sequencia da cozinha em dois planos. Estas duas cenas não seriam de muita importância para o produto final. Durante este dia estava programado a cena 16 mas não foi realizado porque a produção ainda não tinha encontrado uma pessoa que fizesse o papel do pai de Antônio.

#### **4.6 Quinto Dia**

Este dia foi o mais difícil para os envolvidos, além de ser o único dia que maior parte da equipe de filmagem podia estar presente. O ator principal viajaria no dia seguinte para Goiânia. Estando previsto no cronograma a gravação das cenas 16 e 17 para finalizar uma parte importante da produção. A principal dificuldade consistiu em ter um horário de gravação com parte do elenco faltando. O diretor teria entrado em contato nos dias anteriores com duas atrizes, mas nenhuma delas poderia comparecer durante a data marcada. Nesse mesmo dia Fabiano Soares estaria na Escola de Comunicação trabalhando com a CUFA. Como Thor Weglinski estava em um evento, o diretor ligou para Guilherme Monteiro para ajudar durante as gravações enquanto Daniel Terra chegava. Eliana Terezinha produtora do curta, entrou em contato

com Letícia Chahaira e Waldir Paiva para atuarem nos papéis que faltavam, chegando no tempo requerido.

Fabiano Soares chegou na locação correndo, tendo apenas meia hora para voltar para a universidade. A cena 17 foi difícil por ser uma externa, o áudio ficou prejudicado pelo vento forte e as imagens ficaram obscuras pela falta de luz natural. Após terminar esta, Tito Nogueira e Guilherme Monteiro correram para o apartamento, instalando a iluminação para a próxima cena com apenas um soft. Enquanto Daniel Terra e Fabiano Soares ajudavam o diretor com uma pequena parte da cena 15 que estaria faltando. Como o ator Ronny Dias tinha um compromisso às 18:30 daquele dia, a equipe teve que gravar a cena 17 em 2 planos. O texto era muito longo e a sequência do pai batendo no filho não podia ficar inconsistente. Por causa da demora e o estresse que estaria sofrendo o ator, o diretor teve que mudar uma sequência de vários planos para um plano sequência. Esta última foi eliminada do corte final.

#### **4.7 Sexto Dia**

Este dia de filmagem foi depois de duas semanas após a gravação das cenas 16 e 17. Participaram desta cena como atores Fabiano Soares, Guilherme Monteiro, Eliana Terezinha, Letícia Chahaira, Daniel Archangelo, Thor Weglinski e Axel Martinez diretor do curta. A maioria vestiu as camisolas confeccionadas por Eliana Terezinha. A cena 19 consistia num corredor de hospital psiquiátrico aonde o Médico (Daniel Archangelo) caminha com um outro médico (Thor Weglinski) enquanto os pacientes passeiam pelas instalações do hospital. A produção utilizou um Soft no corredor da UFRJ para iluminar parte do teto, era tarde e a iluminação não era a ideal. As cenas ficaram ótimas. O único problema surgiu quando o diretor percebeu que estas foram gravadas sem áudio.

#### **4.8 Considerações de produção**

O sistema de produção funcionou no estilo guerrilha, a direção não obedeceu normas, o planejamento foi flexível, a equipe muitas vezes de três pessoas teve que utilizar recursos dis-

poníveis na própria locação. Não existiu em momento algum uma equipe específica ou de apoio para a produção. A equipe durante parte das gravações consistiu em um fotografo, um operador de áudio e o diretor. Este ultimo olhava as imagens no monitor quando era possível enquanto dirigia o elenco .

## 5. PÓS - PRODUÇÃO

### 5.1 Montagem

O diretor demorou aproximadamente um ano para finalizar o processo de edição do curta porque o resultado geral não era o satisfatório. O primeiro corte tinha como duração 14 minutos, sendo este montado de acordo ao roteiro e a decupagem. Esta primeira montagem tinha os cortes cronometrados como nos filmes publicitários, sendo que cada intervalo de um plano para outro teria a duração de 3 a 4 segundos. O máximo de tempo utilizado era de 7 segundos. Algumas sequencias ficaram interessantes, más a interpretação dos atores durante a montagem não era a ideal, além da existência de graves problemas de áudio que prejudicariam a versão final. O diretor teve que tomar a decisão de eliminar falas e sequencias para melhorar o resultado final do trabalho.

Após um terceiro corte, o resultado foi exposto a Fabiano Soares e Thor Weglinski, membros da equipe de filmagem. Dando-lhe ao diretor a sincera opinião de que o curta não estava bom. Aceitando as sugestões, o diretor remontou o projeto cortando algumas sequencias do sonho de Antônio. Este corte foi enviado a Lucas Calmon, que sugeriu cortar toda a sequencia do hospital, cena na qual Antônio conversa com o Médico e a Mãe. A cena era muito autoexplicativa, entregando ao espectador o final da historia. Ao eliminar esta sequencia, o curta passou a ter 9 minutos.

O curta ficou mais redondo, mas o diretor não conseguia sentir uma harmonia no trabalho todo. Os cortes estariam num ritmo fora da proposta original. O autor do projeto tomou a decisão de remontar toda a narrativa do curta-metragem, respeitando a parte conceitual do filme. Assim, 90% dos diálogos foram eliminados. Otimizando a performance dos atores. A ordem das cenas foram alteradas. As cenas com maior ênfase entrariam no momento oportuno para o espectador, criando uma harmonia e um ritmo adequado ao gênero.

A cena do quarto branco seria o inicio do curta, dando a entender que Antônio acorda depois de se sentir aprisionado dentro daquele sonho. A sequencia na qual o Homem da rua e a Mulher Sensual oferecem os remédios para Antônio estaria antes do final, mas o diretor queria cortar esta parte do filme, pois o corte final da cena anterior não teria ligação com esta.

A ordem do mercadinho, ruas, quarto e banheiro foram alterados varias vezes. Um novo corte foi apresentado, esta ocorreu na aula de projeto experimental II da professora Fátima Fernandes. O diretor percebeu que precisaria trabalhar melhor a ordem das sequencias e o som. Os colegas ao verem o trabalho, perderam o interesse a partir da metade do filme.

O diretor tomou a decisão de remontar mais uma vez o filme, imaginando como manter a atenção do publico constante. Tendo a iniciativa de trabalhar melhor o ritmo com que a historia era contada. Os planos não seriam cronometrados e sim montados de acordo a um ritmo próprio. A cena 18 foi eliminada, na qual o Homem da Rua oferece os remédios para Antônio. O diretor não gostou da execução geral desta sequência, além de ser muito difícil de encaixá-la com qualquer cena anterior. Este corte foi apresentado ao professor Fernando Fragozo, orientador de este trabalho. Aprovando o trabalho.

Durante uma noite, o diretor pensou numa melhor alternativa para que o curta Bad Trip ficasse consistente. A cena 18 entraria no inicio, e a cena 1 estaria na metade do filme. A narrativa sendo linear, melhoraria o ritmo na qual ocorrem as cenas e a atenção do espectador não sofreria mudanças ao decorrer do filme. Além de que este ultimo corte responderia duvidas que o roteiro poderia causar, não deixando o publico confuso. O diretor mostrou este ultimo corte ao orientador, sendo este afinal o melhor.

O curta finalizado possui aproximadamente 7 minutos, não apresentando a mesma narrativa nem linha do tempo do roteiro original. Os diálogos foram parcialmente eliminados, pois o objetivo do diretor não era seguir a proposta do roteiro e sim apresentar um bom trabalho. A trilha musical apresenta uma enfase no final, a historia Bad Trip seria um pequeno conto dentro de um universo maior. O personagem principal que é Antônio seria um personagem secundário dentro da historia do Médico. Isto foi pensado assim, porque os curtas muitas vezes são pequenas historias que originam argumentos para longas-metragens.

## **5.2 Equipamentos e softwares de edição**

Este curta foi montado em uma PC e editado com o programa Sony Vegas Pro, um software leve que possui todas as ferramentas necessárias para o diretor executar um bom trabalho. A correção de volume do áudio foi feita com Sony Sound Forge 9. O diretor utilizou filtros de cor durante a montagem, pois buscou imitar a temperatura de cor da maioria dos trabalhos profissionais. Para isto, utilizou plugins no seu software de edição. Entre eles o Magic Bullet Pro Looks e New Blue Fx. Estes filtros não foram satisfatórios. Após o ultimo corte, o diretor corrigiu as cores manualmente, utilizando ferramentas dentro do software de edição como Vector Scope e Wave Form. A cor teria que ser ajustada de acordo a os níveis de crominância, hue e saturação.

## **5.3 Mixagem**

A mixagem foi realizada em três etapas. Após os primeiros cortes, os arquivos de áudio foram enviados para Alex Zapata, encarregado em nivelar as faixas de áudio. Finalizando o corte final, foram ajustados os marcadores de volume e pan, também foram duplicadas as faixas de áudio que foram gravadas em mono. Após a correção do canal principal, foram inseridos mais 7 canais com parte dos sons e ruídos que estariam fora do primeiro. Entre estes, os sons do Designer Sound Effects e exemplos da trilha a ser trabalhada pelos músicos. O diretor terminou o processo ao receber a copia da trilha final, este ocuparia o 8o canal. Os volumes de todos os canais de áudio tiveram que ser ajustados para que o som final fosse satisfatório. Foram utilizados dois softwares pelo diretor, Sony Vegas na qual ocorreu a edição do vídeo e áudio, e Sony Sound Forge, ferramenta que utilizou para duplicar o som mono e eliminar ruídos do boom.

## **5.4 Trilha sonora**

O diretor utilizou durante a pós produção alguns arquivos de áudio, estes efeitos de som fazem parte da coletânea Designer Sound Effects do site videocopilot.net. Ao finalizar o processo de mixagem, os compositores da trilha receberam uma copia do vídeo. Almir Chiaratti e Luiz Felipe Netto gravaram as musicas encima das faixas de áudio, os sons anteriores funcio-

naram como guia. Após a composição, realizaram a mixagem das musicas com o programa Logic Studio Pro da plataforma Mac. O diretor recebeu uma copia de toda a faixa musical trabalhada, e a inseriu no software Sony Vegas, para assim renderizar a copia final de Bad Trip.

### **5.5 Programação Visual**

A capa do trabalho foi produzido por Guilherme Monteiro, o adesivo do DVD por Daniel Fosco.

### **5.6 Distribuição**

A distribuição sera feita por meio dos festivais de cinema, sites de internet, programas peer-to-peer, além de fazer parte do acervo da universidade.

### **5.7 Exibição**

Festivais de cinema, sites de compartilhamento de vídeo ,além de poder ser descarregado via Torrent com o plugin Vodo. Esta companhia criou um plugin que ajuda promover e distribuir filmes independentes, utilizando o sistema peer-to-peer em programas como Bittorrent e Vuze.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho foi muito difícil de ser concluído. O diretor sabe que teve muitos erros relacionados a como administrar e gerenciar de maneira eficiente um projeto audiovisual. O objetivo deste estaria em fazer um curta com o menos possível e com a equipe que estivesse disponível. O autor vê de extrema importância o papel de responsabilidade que diretor assume com sua obra. Este não pode abandonar o seu trabalho por não cumprir as suas expectativas, o trabalho só irá melhorar depois de um trabalho constante na qual aprimoraria o resultados.

O projeto foi realizado de acordo as condições que foram surgido, O diretor teve que se adaptar utilizando os conhecimentos técnicos e teóricos adquiridos durante os estudos de graduação na universidade, além de ter aprendido muito por meio de pesquisas, análise técnica de filmes, leitura de livros, imagens fotográficas, manipulação de luz, uso de câmeras, gestão e organização de pessoas, técnicas de produção, montagem, sonorização e mixagem, etc. Percebendo com a experiencia a importância de um plano B e um plano C se aquilo que for inicialmente proposto não tiver funcionado.

A experiencia foi de grande valia porque o diretor aprimorou seus conhecimentos de produção e pós – produção. Sendo todo este processo um desafio interessante. Apesar dos problemas, o projeto foi produzido com muita paciência e dedicação. Um dos objetivos do diretor como profissional do audiovisual é demonstrar um trabalho eficiente e de ótima qualidade, sem que o espectador chegue a perceber as deficiências e carências por trás da produção em si.



## REFERÊNCIAS

- EISENSTEIN, Sergei. O sentido do filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.
- BERNSTEIN, Steven. Film Production, Focal Press, London, 1997.
- RODRIGUEZ, Robert. Rebel without a Crew, Faber and Faber UK, EUA, 1996.
- HUXLEY, Aldous. Piranesi's Carceri d'Invenzione. Londres: Trianon Press, 1949.
- FREUD, Sigmund. O Inconsciente, 1915, EBS Volume XIV, Ed. 1996.
- JUNG, C.W. Os arquétipos e o inconsciente coletivo,
- FOUCAULT, Michel. Os Anormais. São Paulo: Martins Fontes.2001.
- CAMPBELL, Joseph. O herói de mil faces. 10. ed. São Paulo: Pensamento, 2005
- SANTOS MACHADO FERREIRA DE MORAES, Thatiana Victoria. A noção de prisão metafísica de Huxley e o prisioneiro como visto em vigiar e punir na obra de Franz Kafka.Revista Aproximação1º semestre de 2010 – Nº3. p37
- NO LIMÍTE DA REALIDADE. Twilight Zone: Movie. Direção: Joe Dante, John Landis, George Miller e Steven Spielberg. Produção Executiva: Frank Marshall. Roteiro: Rod Sterling, John Landis, George Clayton Johnson, Richard Matheson, Melissa Mathison, Jerome Bixby e Robert Garland. EUA,1983.
- VIDAS EM JOGO. The Game. Direção: David Fincher. Produção Executiva: Jonathan Mostow Roteiro:John D. Brancato e Micheal Ferris. EUA,1997.
- SEVEN – OS SETE PECADOS CAPITAIS. Se7en. Direção: Favid Fincher. Produção Executiva: Dan Kolsrud, Anne Kopelson, Gianni Nunnari Co-Produção Executiva: Richard Saperstein. Roteiro: Andrew Kevin Walker. EUA,1995.
- THX 1138 Direção: George Lucas. Produção Executiva: Francis Ford Coppola. Roteiro: George Lucas e Walter Murch. EUA,1971.
- ALUCINAÇÕES DO PASSADO. Jacob's Ladder. Direção: Adrian Lyne. Produção Executiva: Mario Kassar e Andrew Vajna. Roteiro: Bruce Joel Ruben. EUA, 1990.
- SILENT HILL. サイレントヒル. Diretor e Projetista: Keiichiro Toyama. Programador: Akihiro Imamura. Escritor: Horioyuki Owaku Produção: Konami Corporation. JAPÃO, 1999.
- SUSPIRIA. Diretor: Dario Argento, Produção Executiva: Salvatore Argento. Roteiro: Dario Argento e Daria Nicolodi Livro:Thomas de Quincey, . ITALIA ,1977.
- STIGMATA. Diretor: Rupert Wainwright. Produção Executiva: Frank Mancuso Jr. Roteiro: Tom Lazarus e Rcik Ramage. EUA, 1999.

O GÂNGSTER. American Gangster. Diretor: Ridley Scott. Produção Executiva: Michael Costigan, Branko Lustig, Nicholas Pileggi, James Whitaker e Steven Zaillian. Roteiro: Steven Zaillian e Mark Jacobson. EUA, 2007.

ZODÍACO. Zodiac. Diretor: David Fincher. Produção Executiva: Louis Philipps. Roteiro: James Vanderbilt. Livro: Robert Graysmith. EUA, 2007.

NEON GENESIS EVANGELION. 新世紀エヴァンゲリオン. Diretor (Anime): Hideaki Anno, Kazuya Tsurumaki, Masayuki, Hiroyuki Ishidô, Tsuyoshi Kaga, Tensai Okamura, Keiichi Sugiyama, Masahiko Ôtsuka. Autor (Manga): Yoshiyuki Sadamoto, Hayashi Fumino, Takahashi Osamu. Produção Executiva: Yutaka Sugiyama e Noriko Kobayashi. Roteiro: Tiffany Grant, Akio Satsukawa, Hideaki Anno, Hiroshi Yamaguchi, Shinji Higuchi, Yoji Enokido, Matt Greenfield.. Éstudio: GAINAX. JAPÃO. 1995.

BLUE SEED. 碧奇魂 ブルー シード. Criador: Yuzo Takada. Diretor: Jun Kamiya, Yoshi Katô, Hideaki Kushi, Shinya Sadamitsu, Kenji Takemura. Produção Executiva: Mitsuhisa Ishikawa, John Ledford, Hidetoshi Shigematsu, Yutaka Takahashi, Mark Williams. Roteiro: Masaharu Amiy, Naruhisa Arakawa, Yuzo Takada. JAPÃO, 1995.

HISTÓRIAS MARAVILHOSAS. Amazing Stories. Produtores: Kathleen Kennedy, Frank Marshall, Steven Spielberg, David E. Vogel, Steve Starkey, Joshua Brand, John Falsey, Stephen Semel, Skip Lusk. Diretores: Lesli Linka, Glatter Phil Joanou, Steven Spielberg, Paul Bartel, Thomas Carter, Joe Dante, Joan Darling, Todd Holland, Norman Reynolds. EUA, 1985.

ALÉM DA IMAGINAÇÃO. The Twilight Zone. Produtores: Buck Houghton, Rod Serling, Del Reisman, William Froug, Bert Granet, Herbert Hirschman, Murray Golden. Diretores: John Brahm, Douglas Heyes, Buzz Kulik, Lamont Johnson, Richard L. Bare, James Sheldon, Richard Donner, Don Medford, Montgomery Pittman, Jack Smight, Alvin Ganzer, Ted Post, William F. Claxton, Elliot Silverstein, Abner Biberman, Joseph M. Newman, Alan Crosland Jr., Robert Florey, Mitchell Leisen, Robert Parrish, Ron Winston, Stuart Rosenberg, David Orrick McDeamon, Jus Addiss, Perry Lafferty, Robert Stevens, John Rich, Anton Leader, Boris Sagal, Christian Nyby, Don Siegel, Robert Butler. EUA, 1959.

MISSÃO IMPOSSÍVEL II. *Mission: Impossible II* Diretor: John Woo. Produção Executiva: Terence Chang, Paul Hichcock. Roteiro: Robert Towne, Brannon Braga, Ronald d. Morre, Bruce Geller. EUA, 2000.

## APÊNDICE A: AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

Eu, \_\_\_\_\_, Portador(a) de  
cédula de identidade \_\_\_\_\_, **autorizo** a AXEL ALBERTO  
MARTINEZ MENDOZA realizador do curta – metragem universitário “BAD TRIP” a  
gravar em vídeo e veicular a a minha imagem e voz em qualquer meio de comunica-  
ção para fins didáticos, e não comerciais.

Fica ainda Autorizada, de livre e espontânea vontade, para os mesmos fins, a  
cessão de direitos de veiculação, não recebendo para tanto qualquer tipo de remuneração.

Rio de Janeiro, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2010

Ass. \_\_\_\_\_

Ass. \_\_\_\_\_

## **APÊNDICE B: DECUPAGEM DE PRODUÇÃO**

### **CENA 1 INT. QUARTO BRANCO - DIA**

**ATOR:** ANTÔNIO – RONNY DIAS.

**LOCAÇÃO:** Quarto branco vazio sem janelas.

**ARTE:** Camiseta e calça branca. Descalço.

**FOTOGRAFIA:** Câmera e iluminação específica. Luz fria.

**ÁUDIO:** Captação com Boom e Câmera.

### **CENA 2 INT. QUARTO ANTÔNIO - DIA**

**ATOR:** ANTÔNIO – RONNY DIAS.

**LOCAÇÃO:** Quarto de homem solteiro.

**ARTE:** Pijama branco ou Short e camiseta.

Televisão como objeto de cena.

Roupa de cama.

**FOTOGRAFIA:** Câmera e iluminação específica. Gelatina Azul.

**ÁUDIO:** Captação com Boom e Câmera.

### **Cena 3 INT. QUARTO ANTÔNIO - NOITE**

**ATOR:** ANTÔNIO – RONNY DIAS.

**LOCAÇÃO:** Quarto de homem solteiro.

**ARTE:** Pijama branco ou Short e camiseta.

Televisão como objeto de cena.

Roupa de cama.

**FOTOGRAFIA:** Câmera e iluminação específica. Gelatina Azul.

**ÁUDIO:** Captação com Boom e Câmera.

### **CENA 4 INT. QUARTO ANTÔNIO - NOITE**

**ATOR:** ANTÔNIO – RONNY DIAS.

**LOCAÇÃO:** Quarto de homem solteiro.

**ARTE:** Pijama branco ou Short e camiseta.

Televisão como objeto de cena.

Roupa de cama.

**FOTOGRAFIA:** Câmera e iluminação específica. Gelatina Azul.

**ÁUDIO:** Captação com Boom e Câmera.

#### **Cena 5 INT. BANHEIRO - NOITE**

**ATOR:** ANTÔNIO – RONNY DIAS.

**LOCAÇÃO:** Banheiro com espelho grande.

**ARTE:** Pijama branco ou Short e camiseta (igual às cenas anteriores).

Espelho grande no banheiro.

Objetos de cena para o banheiro.

**FOTOGRAFIA:** Câmera e iluminação específica. Luz fria.

**ÁUDIO:** Captação com Boom e Câmera.

#### **CENA 6 INT.QUARTO ANTÔNIO - NOITE**

**ATOR:** ANTÔNIO – RONNY DIAS.

**LOCAÇÃO:** Quarto de homem solteiro.

**ARTE:** Pijama branco ou Short e camiseta.

Televisão como objeto de cena.

Roupa de cama.

**FOTOGRAFIA:** Câmera e iluminação específica. Gelatina Azul.

**ÁUDIO:** Captação com Boom e Câmera.

#### **CENA 7 INT.QUARTO ANTÔNIO - NOITE**

**ATOR:** ANTÔNIO – RONNY DIAS.

**LOCAÇÃO:** Quarto de homem solteiro.

**ARTE:** Pijama branco ou Short e camiseta (igual as cenas anteriores).

Televisão como objeto de cena.

Roupa de cama.

**FOTOGRAFIA:** Câmera e iluminação específica. Gelatina Azul.

**ÁUDIO:** Captação com Boom e Câmera.

#### **CENA 8 INT. SALA DE CIRURGIA- NOITE**

**ATOR:** ANTÔNIO – RONNY DIAS.

**LOCAÇÃO:** Um quarto que possa ser bem iluminado.

**ARTE:** Utilizar contraluz para criar as sombras dos médicos.

**FOTOGRAFIA:** Câmera e iluminação específica. Luz quente.

**ÁUDIO:** Captação com Boom e Câmera.

#### **CENA 9 INT. QUARTO BRANCO - DIA**

**ATOR:** ANTONIO – RONNY DIAS.

**LOCAÇÃO:** Quarto branco vazio sem janelas.

**ARTE:** Camiseta e calça branca. Descalço.

**FOTOGRAFIA:** Câmera e iluminação específica. Luz fria.

**ÁUDIO:** Captação com Boom e Câmera.

#### **CENA 10 INT. QUARTO DE HOSPITAL - DIA**

**ATOR:** ANTÔNIO – RONNY DIAS.

**ATOR:** MÉDICO – DANIEL ARCHANGELO

**ATRIZ:** MÃE DE ANTONIO – DALVA ANDRADE

**LOCAÇÃO:** Quarto de hospital.

**ARTE:** Camisola de paciente.

Jaleco médico, camisa social, jeans, cinto, óculos, estetoscópio. Sapatos.

Roupa de cama de hospital.

Objetos hospitalares.

Vestido para a Mãe de Antônio, cores sóbrias.

**FOTOGRAFIA:** Câmera e iluminação específica.

**ÁUDIO:** Captação com Boom e Câmera.

**CENA 11 INT. QUARTO DE INFÂNCIA DO ANTÔNIO - DIA**

**ATOR:** ANTONIO – RONNY DIAS.

**LOCAÇÃO:** Quarto com brinquedos velhos.

**ARTE:** Cama pequena, roupa de cama colorida, brinquedos de vários formatos.  
Camiseta, calça jeans e um tênis para ANTONIO.

**FOTOGRAFIA:** Câmera e iluminação específica. Luz fria.

**ÁUDIO:** Captação com Boom e Câmera.

**CENA 12 INT. COZINHA CASA DA MÃE DE ANTONIO - DIA**

**ATOR:** ANTONIO – RONNY DIAS.

**ATRIZ:** MÃE DE ANTONIO – DALVA ANDRADE

**LOCAÇÃO:** Uma cozinha de classe média.

**ARTE:** Objetos de cena para a cozinha. **Figurino** : Vestido de uma cor sóbria para a mãe de Antônio, que será utilizado também durante as externas. Antônio usa a mesma roupa da cena anterior.

**FOTOGRAFIA:** Câmera e iluminação específica. Luz fria.

**ÁUDIO:** Captação com Boom e Câmera.

**CENA 13 INT. MERCADO – DIA**

**ATOR:** ANTÔNIO – RONNY DIAS

**FIGURANTE:** VENDEDOR.

**LOCAÇÃO:** Mercadinho

**ARTE:** Esta faz parte da locação.

**FOTOGRAFIA:** Câmera e rebatedor.

**ÁUDIO:** Captação com Boom e Câmera.

**CENA 14 EXT. RUA- DIA**

**ATOR:** ANTÔNIO – RONNY DIAS

**FIGURANTES**

**LOCAÇÃO:** RUAS não muito movimentadas.

**ARTE:** manter a mesma roupa de Antônio.

Sacolas de plástico com objetos dentro.

**FOTOGRAFIA:** Câmera e rebatedor.

**ÁUDIO:** Captação com Boom e Câmera.

### **CENA 15 EXT. RUA - DIA**

**ATOR:** ANTÔNIO – RONNY DIAS

**ATOR:** HOMEM DA RUA – FABIANO SOARES

**FIGURANTE**

**LOCAÇÃO:** PARQUE

**ARTE:** FIGURINO, sacolas na mão de Antônio

**FOTOGRAFIA:** Câmera e rebatedor.

**ÁUDIO:** Captação com Boom e Câmera.

### **CENA 16 INT. CASA DA MÃE DE ANTÔNIO - DIA**

**ATOR:** ANTÔNIO – RONNY DIAS

**ATOR:** PAI DE ANTÔNIO

**ATRIZ:** MÃE DE ANTÔNIO – DALVA ANDRADE

**LOCAÇÃO:** COZINHA

**ARTE:** Mesmo figurino para da cena 13 para a mãe de Antônio.

Antônio mantém Figurino, entrando com as sacolas.

Pai do Antônio – camisa social, calça, sapato.

\*Não podem ser cores obscuras.

**FOTOGRAFIA:** Câmera e kit de luzes.

**ÁUDIO:** Captação com Boom e Câmera.

### **CENA 17 EXT. RUA - DIA**

**ATOR:** ANTÔNIO – RONNY DIAS

**ATOR:** PAI DE ANTÔNIO

**ATRIZ:** MÃE DE ANTÔNIO – DALVA ANDRADE

**ATRIZ:** MULHER ATRAENTE

**ATOR:** HOMEM DA RUA



10 FIGURANTES

**LOCAÇÃO:** RUAS DA LAURO MULLER.

**ARTE:** Manter figurino com a cena anterior com os personagens. O Homem da rua e a mulher atraente devem usar roupas obscuras.

**FOTOGRAFIA:** Câmera e rebatedor.

**ÁUDIO:** Captação com Boom e Câmera.

### **CENA 18 INT. HOSPITAL PSIQUIÁTRICO - DIA**

**ATOR:** ANTÔNIO – RONNY DIAS

**ATOR:** MÉDICO – DANIEL ARCHANGELO

**VOZ OFF:** OUTRO MÉDICO.

**LOCAÇÃO:** Quarto de hospício espaçoso com uma cadeira.

**ARTE:** Mesmo figurino da cena 10 para ANTÔNIO E O MÉDICO.

**FOTOGRAFIA:** Câmera e iluminação específica.

**ÁUDIO:** Captação com Boom e Câmera.

### **CENA 19 INT. HOSPITAL PSIQUIÁTRICO - DIA**

**ATOR:** MÉDICO – DANIEL ARCHANGELO

**ATOR:** OUTRO MÉDICO

**ATOR:** O HOMEM DA RUA

**ATRIZ:** MULHER ATRAENTE

FIGURANTES

**ARTE:** Camisolas de pacientes para os figurantes e os atores.

O MÉDICO continua com as mesmas roupas da cena anterior.

O outro médico pode utilizar camisa, calça jeans e sapato.

**LOCAÇÃO:** Corredores do hospital psiquiátrico.

**FOTOGRAFIA:** Câmera e iluminação específica.

**ÁUDIO:** Captação com Boom e Câmera.

### **CENA 20 INT. HOSPITAL PSIQUIÁTRICO - DIA**

**ATOR:** RONNY DIAS

## **APÊNDICE C: EQUIPE TÉCNICA**

**ROTEIRO:** AXEL ALBERTO MARTINEZ MENDOZA

**REVISÃO DO ROTEIRO:** AURELIO ARAGÃO E MARIANA MORAES.

**DIRETOR E PRODUTOR:** AXEL ALBERTO MARTINEZ MENDOZA

**PRODUÇÃO:** ELIANA TEREZINHA

**ASSISTENTES DE PRODUÇÃO:** TAIS CARVALHO E GUILHERME MONTEIRO.

**DIRETOR DE FOTOGRAFIA:** TITO NOGUEIRA

**DIRETOR DE ARTE:** DANIEL TERRA

**ASSISTENTES DE DIREÇÃO:** THOR WEGLINSKI E FABIANO SOARES

**PROGRAMAÇÃO VISUAL:** DANIEL FOSCO E GUILHERME MONTEIRO

**OPERADORES DE BOOM:** DANIEL TERRA, FABIANO SOARES, GUI MONTEIRO,  
THOR WEGLINSKI E LUCAS CALMON

**MONTAGEM E EDIÇÃO DE AUDIO:** AXEL ALBERTO MARTINEZ MENDOZA

**TRILHA SONORA:** ALMIR CHIARATTI E LUIZ FELIPE NETTO

**ORIENTADOR:** PROF. DR. FERNANDO FRAGOZO

**APÊNDICE D: ELENCO**

**ANTÔNIO:** RONNY DIAS

**MÉDICO:** DANIEL ARCHANGELO

**MÃE DO ANTONIO:** DALVA ANDRADE

**PAI DO ANTONIO:** WALDIR PAIVA

**HOMEM DA RUA:** FABIANO SOARES

**MULHER ATRAENTE:** LETÍCIA CHAHAIRA

**VENDEDOR:** ERMANO DE SÁ

**ASSISTENTE:** THOR WEGLINSKI

**FIGURANTES:** GUILHERME MONTEIRO, AXEL MARTINEZ, ELIANA TEREZINHA, ISADORA BOSCHIROLI, LUCAS CALMON E ESTUDANTES VOLUNTÁRIOS DA UNI-RIO.

## APÊNDICE F: EQUIPAMENTO

1 CÂMERA SONY DVCAM PD 170  
7 FITAS MINI-DV DVCAM SONY  
1 MICROFÔNE DIRECIONAL  
1 FONE DE OUVIDO SONY MDR 7506  
2 CABOS CANON XLR  
1 TRIPÊ PARA CÂMERA  
1 TRIPÊ PARA LUZ  
2 BATERIAS PARA CÂMERA SONY DVCAM PD170  
1 PROLONGA  
1 LENTE GRANDE ANGULAR.  
1 SOFT- 650W.  
3 GELATINAS AZUIS  
1 DIFUSOR, PAPEL MANTEIGA  
1 REBATEDOR  
1 ISOPOR  
30 DVDS

2 COMPUTADORES MAC / PC  
SOFTWARE SONY VEGAS PRO 8.  
SOFTWARE SONY SOUND FORGE 9.  
SOFTWARE NEW BLUE FX  
SOFTWARE MAGIC BULLET PRO LOOKS  
SOFTWARE LOGIC STUDIO PRO 9  
SOFTWARE FINAL CUT PRO  
SOFTWARE DESIGNER SOUND EFFECTS (VIDEOCOPILOT)  
SOFTWARE PRO SCORES (VIDEOCOPILOT)  
30 DVDS

## APÊNDICE G: DECUPAGEM DE DIREÇÃO

### CENA 1 INT. QUARTO BRANCO – DIA

1. **PLANO GERAL** Antônio está deitado no chão do quarto branco, ele está vestido com uma camiseta e calça branca. Está descalço.
2. **PRIMEIRISSIMO PLANO** Antônio abre os olhos.
3. **PLANO MÉDIO** Antônio senta e observa o lugar.
4. **PRIMEIRO PLANO** Parece estar confuso, não sabe como entrou nesse lugar, e procura uma saída com o olhar.

**ANTÔNIO**

Que merda é essa?

Antônio começa a ficar nervoso.

5. **PLANO GERAL** Antônio se levanta em busca de uma saída.
6. **PLANO AMERICANO** Antônio chega numa das paredes e a chuta. Começa a bater com muita força e gritar com desespero.

**ANTÔNIO**

Tem alguém aí? Alguém?

Me tira dessa porra!

7. **PLANO GERAL** Antônio procura uma saída, ficando cada vez mais frustrado apesar das tentativas. Antônio se cansa.
8. **PRIMEIRISSIMO PLANO** Antônio fecha os olhos.

### CENA 2 INT. QUARTO ANTÔNIO – NOITE

1. **PRIMEIRO PLANO** Antônio, ao abrir os olhos acorda numa cama, ele acredita que tudo foi um sonho.
2. **PLANO MÉDIO** Ele senta e parece aliviado.
3. **PLANO AMERICANO** Antônio se levanta e liga a televisão. Esta está sem sinal.
4. **PLANO MÉDIO** Ele pega no controle e este não funciona.
5. **PLANO GERAL** Antônio tenta mudar os canais de forma manual, mas todos os canais estão fora do ar.
6. **PLANO DETALHE** Antônio desligando a televisão.

### CENA 3 INT. QUARTO ANTÔNIO – NOITE

1. **PLANO MÉDIO, CÂMERA NA MÃO** Antônio acorda na cama e senta. Antônio sente estranheza. Se levanta e caminha em direção a porta.

### CENA 4 INT. QUARTO ANTÔNIO – NOITE

1. **PRIMEIRO PLANO** Antônio aparece novamente na cama.

**2. PLANO GERAL** Os lençóis mudaram. Antônio se levanta bruscamente da cama e vai para o banheiro.

#### **CENA 5 INT. BANHEIRO – NOITE**

**1. PLANO MÉDIO** Antônio se olha no espelho. Ele pisca e nada acontece. Pisca outra vez e nada. Ele se acalma e boceja.

#### **CENA 6 INT. QUARTO ANTÔNIO – NOITE**

**1. PLANO GERAL** Antônio acorda na cama.

**2. PRIMEIRO PLANO**

**ANTÔNIO**

que porra é essa?

Ele começa a ficar nervoso, não sabe o que fazer e percebe que está sempre acordando em um outro sonho.

**3. PLANO MÉDIO**

**ANTÔNIO**

Se é sonho, Será que posso voar?

Antônio pensativo.

**4. PLANO GERAL** Antônio se levanta da cama e caminha.

#### **CENA 7 INT. QUARTO ANTÔNIO – NOITE**

**1. PLANO MÉDIO** Antônio aparece deitado novamente na cama

**ANTÔNIO**

de novo?

**2. PRIMEIRO PLANO COM ZOOM IN** Antônio esta tenso e deixa os olhos abertos para não dormir.

**3. PLANO DETALHE** Olho dilatando, ele começa a ver todo branco.

#### **CENA 8 INT. SALA DE CIRURGIA – NOITE**

**1. PLANO SUBJETIVO** Antônio está deitado em uma maca, mas sua visão está turva. Há

algumas luzes projetadas sobre seu rosto, o que dificulta sua visão. Vemos as sombras de umas pessoas que parecem ser de médicos.

**2. PLANO DETALHE** Antônio fecha os olhos.

#### **CENA 9 INT. QUARTO BRANCO – NOITE**

**1. PLANO GERAL** Antônio percebe que voltou ao quarto branco.

Ele está sentado no chão abraçando as pernas e está bastante nervoso. Antônio está com medo.

**A VOZ (V.O).**  
 Antônio?  
 pode me ouvir?

**2. PRIMEIRO PLANO** Antônio fica surpreso.

**A VOZ (V.O)**  
 Não se preocupe Antônio, vai ficar tudo bem. Você sentirá um pouco de dor. Mas depois o senhor irá acordar.

**3. PLANO MÉDIO**

**A VOZ (V.O.)**  
 Não se preocupe, daqui a pouco pode ir pra casa.

**ANTÔNIO**  
 O que ?  
 Como assim?  
 Antônio começa a sentir uma forte dor de cabeça.

#### **CENA 10 INT. QUARTO DE HOSPITAL – DIA**

**1. PLANO AMERICANO** Um médico entra no quarto com uma pasta na mão.

**2. PLANO CONJUNTO** Antônio está na cama.

O Médico olha para o seu paciente, sorri e abre a pasta.

Lê algumas informações. Deixa a pasta do lado do paciente e começa a fazer exames de rotina no Antônio.

**MÉDICO**  
 Antônio, como você está?  
 Se sente melhor?

**3. PRIMEIRO PLANO** Antônio em silêncio.

**4. PLANO CONJUNTO**

**MÉDICO**  
 Relaxe, você precisa de repouso.

**ANTÔNIO**  
 Faz tempo que estou aqui?

**MÉDICO**  
 Algum tempo.  
 Mas fique tranquilo, vai ficar tudo bem.  
 Hoje você tem visita, ela estava esperando você acordar para conversar, posso chamar?

**5. PRIMEIRO PLANO** Antônio em silêncio.

**6. PLANO GERAL** O médico saindo do quarto.

**7. PRIMEIRO PLANO** Antônio continua pensativo.

**8. PLANO SUBJETIVO** A mãe de Antônio e Médico entram.

**MÃE DO ANTÔNIO**  
 Oi, filho.

**9. PRIMEIRO PLANO****ANTÔNIO**

Oi, mãe.

**10. PLANO CONJUNTO****MÃE DO ANTÔNIO**

Estou tão feliz de te ver  
mas me fala... como você esta?  
Esta se sentindo melhor?

**11. PRIMEIRO PLANO****ANTÔNIO**

Estou bem mãe  
você tá diferente...  
Mudou o cabelo?

**12. PRIMEIRO PLANO****MÃE DO ANTÔNIO**

Há anos que corto o cabelo assim, filho.  
deve ser a idade, estou mais velha.  
Acho que você logo poderá voltar pra casa...  
Como é bom te ver...

**13. PRIMEIRO PLANO****ANTÔNIO**

E meu pai, porque ele não veio?  
Como ele esta?

**14. PLANO CONJUNTO** Silêncio perturbador**15. PLANO SUBJETIVO****MÃE DO ANTÔNIO**

como assim filho?  
Porque você esta me perguntando isto?  
Você não se lembra do que aconteceu com seu pai?

**16. PLANO MÉDIO** Antônio não está entendendo.**17. PLANO SUBJETIVO****MÉDICO**

o seu pai faleceu, não se lembra?

**18. PRIMEIRO PLANO****ANTÔNIO**

como assim faleceu?  
Porque estou aqui mãe?

**19. PLANO CONJUNTO****MÃE DO ANTÔNIO**

Calma filho, ficar nervoso não te faz bem,  
Você está melhor.  
Descansa, depois a gente conversa, você saberá de tudo no devido  
tempo.

**20. PLANO SUBJETIVO****MÃE DO ANTÔNIO**



Agora o melhor é esquecer.  
Depois a gente conversa melhor, vou te deixar descansar.  
Eu vou na Farmácia agora e daqui a pouco eu volto tá bom?

**21. PLANO MÉDIO** Antônio acena que sim.

**22. PLANO GERAL** Mãe do Antônio beija a testa do filho e sai do quarto.

### **CENA 11 INT. QUARTO DE INFÂNCIA DO ANTÔNIO – DIA**

**1. PLANO DETALHE** Computador

**2. PLANO GERAL** Antônio está em casa usando o computador.

**MÃE DO ANTÔNIO(V.O.).**  
Filho, o almoço está pronto.  
**ANTÔNIO**  
Estou indo.

### **CENA 12 INT. COZINHA CASA DA MÃE DE ANTÔNIO – DIA**

**1. PLANO CONJUNTO** Antônio entra na cozinha.

**MÃE DE ANTÔNIO**  
filho.

Queria te pedir um favor.

Antes de você comer, você poderia fazer umas compras para mim?

**2. PRIMEIRO PLANO** Antônio não gosta da ideia.

**3. PLANO MÉDIO**

**MÃE DE ANTÔNIO**  
você não vai demorar.

**4. PLANO MÉDIO**

**ANTÔNIO**  
tudo bem.

### **CENA 13 INT. MERCADO – DIA**

**1. PLANO DETALHE** Lista de Antônio.

**2. PLANO MÉDIO** Antônio olha a lista atentamente e vai pegando os objetos da prateleira.

**3. PLANO AMERICANO** Antônio paga a conta e pega as sacolas.

### **CENA 14 EXT. RUA – DIA**

- 1. PLANO GERAL- ZOOM IN PLANO AMÉRICANO** Antônio caminhando de costas com as sacolas na mão.
- 2. PLANO MÉDIO** Antônio volta a pé, a rua está cheia de pessoas. O dia parece estar frio e uma estranha névoa começa a dominar o ambiente.
- 3. PLANO DETALHE** Antônio caminhando
- 4. TRAVELLING SEGUINDO ANTÔNIO**
- 5. PLANO GERAL** Antônio caminha mas as ruas agora parecem estar esvaziadas e silenciosas.
- 6. PRIMEIRO PLANO** Antônio percebe o estranho silêncio.
- 7. PLANO GERAL** Ele se vê completamente sozinho e acha estranho como as pessoas podem ter sumido tão rápido.
- 8. PLANO MÉDIO** A névoa vai ficando mais intensa.
- 9. PLANO DETALHE** Antônio fica sem voz
- 10. PLANO MÉDIO** Antônio esta com medo.
- 11. PLANO GERAL** caminha mais rápido.  
(MONTAGEM DINAMICA, Antônio corre em círculos, não conseguindo sair do lugar).
- 12. PLANO AMÉRICANO** Antônio correndo.
- 13. PLANO MÉDIO** Antônio correndo.
- 14. PRIMEIRO PLANO** Antônio grita.

#### **CENA 15 EXT. RUA – DIA**

- 1. PLANO GERAL** Antônio está sentado abraçando as pernas com as sacolas jogadas no chão.  
Tem duas pessoas ao fundo olhando a cena.

**HOMEM DA RUA**  
você esta bem?

- 2. PRIMEIRO CONJUNTO** Antônio acena que sim.

#### **3. PLANO GERAL**

**HOMEM DA RUA**  
Mora aqui perto?

Antônio acena que sim.

- 4. PLANO GERAL** Antônio vai embora sem olhar para atrás.

**CENA 16 INT. CASA DA MÃE DE ANTÔNIO – DIA**

**1. PLANO GERAL** Antônio abre a porta de casa, e a mãe está sentada esperando.

**2. PRIMEIRO PLANO**

**MÃE DO ANTÔNIO**

Porque você demorou tanto?

**3. PRIMEIRO PLANO**

**ANTÔNIO**

Não demorei.

**4. PRIMEIRO PLANO**

**MÃE DO ANTÔNIO**

Demorou sim, eu fiquei preocupada por você.  
Eu já almocei, mas eu posso esquentar se quiser.  
está na hora de você tomar remédio.

**5. PRIMEIRO PLANO**

**ANTÔNIO**

Que remédio?

Eu não quero tomar nada agora.

**6. PLANO MÉDIO**

**MÃE DO ANTÔNIO**

Você tem que tomar filho, se você quiser ficar melhor, mais forte.

**7. PRIMEIRO PLANO**

**ANTÔNIO**

Eu tomo mais tarde

**8. PLANO CONJUNTO**

**MÃE DE ANTÔNIO**

Você vai tomar agora sim, obedeça a sua mãe!

**ANTÔNIO**

Não Quero.

**MÃE DE ANTÔNIO**

Toma agora, porra!

**ANTÔNIO**

Não fala assim comigo mãe, eu não fiz nada.

**9. PLANO GERAL** Antônio tenta sair do ambiente para não discutir, mas o pai dele entra.

**PAI DO ANTÔNIO**

Filho, você tem que tomar esse remédio.  
Você vai se sentir melhor.

**10. PRIMEIRO PLANO**

**ANTÔNIO**

Pai? O que você está fazendo aqui?  
Você está vivo?

**11. PLANO GERAL****PAI DO ANTÔNIO**

Ouça a sua mãe, tome o remédio

**ANTÔNIO**

por que você mentiu mãe?

Mãe do Antônio está zangada e impaciente.

**12. PRIMEIRO PLANO****PAI DO ANTÔNIO**

tome o remédio filho.

**13. PLANO CONJUNTO** O pai do Antônio bate no rosto do filho, Antônio fica indignado.

**ANTÔNIO**

Por que você me bateu? É só um remédio.

**PAI DO ANTÔNIO**

Você vai tomar esse remédio nem que  
eu mesmo tenha que te obrigar!

**14. PLANO GERAL****ANTÔNIO**

Porque vocês querem que eu tome essa merda!?

O que aconteceu com vocês !?

Vocês estão loucos!?

**15. PRIMEIRO PLANO****PAI DO ANTÔNIO**

Louco é você!

Não quer ouvir a sua mãe  
e parar com essa discussão!

**16. PLANO GERAL** Antônio indignado sai de casa.

**CENA 17 EXT. RUA – DIA**

**1. PLANO GERAL** Antônio caminha pela rua nervoso

**2. PLANO CONJUNTO** Antônio esbarra com o Homem da rua

**HOMEM DA RUA**

Oi, você está bem?

**ANTÔNIO**

Sim.

**HOMEM DA RUA**

Fique calmo, espera um pouco.  
Não vou te fazer mal.  
Você parece estar preocupado.  
O que aconteceu?

**3. PRIMEIRO PLANO**

**HOMEM DA RUA**

Eu tenho algo que poderá te ajudar.

**4. PRIMEIRO PLANO** Antônio em silêncio.

**5. PLANO DETALHE** Homem da rua mostra umas pilulas coloridas.

**6. PLANO SUBJETIVO**

**HOMEM DA RUA**

você se sentira melhor  
uma Mulher muito sensual abraça o homem da rua e sorri para Antônio .

**MULHER SENSUAL**

Pode tomar, é muito bom,  
eu garanto.

**PRIMEIRO PLANO**

**ANTÔNIO**

Eu não quero.

**PLANO SUBJETIVO**

**MULHER ATRAENTE**

Porque?  
Se é muito bom,  
muito gostoso  
prova...

**PLANO GERAL**

**ANTÔNIO**

Não!

Antônio caminha rapidamente e é seguido.

**PLANO GERAL** Num cruzamento, Antônio encontra os pais furiosos.

**PLANO MÉDIO**

**MÃE DO ANTÔNIO**

toma logo Antônio

**PLANO GERAL** Antônio é agredido pelos pais e pelo Homem da Rua. Antônio tenta fugir.

**PLANO MÉDIO** Antônio correndo.

**CÂMERA NA MÃO** PLANO ESTILO VIDEO GAME 3A PESSOA(DEAD SPACE/RESIDENT EVIL5) Antônio busca um lugar para se esconder.

**PLANO AMÉRICANO** Antônio encontra um lugar para se esconder entre umas caixas, ele se da conta da presença de um Mendigo muito sujo.

**PRIMEIRO PLANO**

**MENDIGO**

Antônio, toma seu remédio !

**PLANO CONJUNTO** Cada vez mais pessoas aparecem querendo perseguir o Antônio.

Até que ele é encurralado.

**PLANO AMÉRICANO**

**ANTÔNIO**

Mas porque?

O que tem de mais essa merda?

**MÃE DE ANTÔNIO**

Por favor filho, toma logo esse remédio!

Você pode se machucar!

Não faça assim!

**PLANO MÉDIO**

**ANTÔNIO**

vocês estão todos loucos?!

**MULHER SENSUAL**

Toma logo querido...

**PRIMEIRO PLANO** Antônio faz sinal de negação.

**PLANO GERAL** Antônio grita, e fica de joelhos (a câmera acompanha).

Desesperado, Antônio pega uma pequena pílula da mão de alguém e a engole.

**ANTÔNIO**

Felizes ?

Alguém começa a rir, e o resto acompanha.

**CÂMERA ACOMPANHA AS PESSOAS RINDO EM PRIMEIRO PLANO**

**PLANO GERAL**

**CENA 18 INT. HOSPITAL PSIQUIÁTRICO – DIA**

**PRIMEIRO PLANO OLHANDO FIXAMENTE PARA A CÂMERA** Antônio está babando muito e olhando fixamente para a parede branca na sua frente.

**MÉDICO**

Antônio, o remédio já está fazendo efeito no seu sistema nervoso.

Você está se sentindo mais calmo?

**PLANO CONJUNTO A e B**

**MÉDICO**

Não se preocupe que tudo ficará bem.

A sua mãe já foi embora, ela deve voltar nos próximos dias para ver como você está. Você não comeu a sua comida.

**ASSISTENTE (O.V).**

,Carlos, eu e a Paula estamos indo almoçar aqui perto, tá afim?

**MÉDICO**

vocês vão pagar?

(Breve silêncio)

**MÉDICO**

Vamos.

**CENA 19 INT. HOSPITAL PSIQUIÁTRICO – DIA**

**PLANO AMÉRICANO – TRAVELLING** Os homens caminham pelo corredor do hospital psiquiátrico, alguns pacientes caminham pelos corredores, estes pacientes são pessoas que apareceram nos sonhos de Antônio.

**PLANO CONJUNTO**

**ASSISTENTE**

O que aconteceu com o seu paciente?

**PLANO GERAL**

**MÉDICO**

É um que vive inconsciente a maior parte do tempo.

**CENA 20 INT. HOSPITAL PSIQUIÁTRICO – DIA**

**PRIMEIRO PLANO OLHANDO FIXAMENTE PARA A CÂMERA** Antônio está babando olhando fixamente para a câmera.

**ANEXO : ROTEIRO**



